حسین فیضی‌پور

تکنیکال آرتیست Unreal Engine و مهندس سیستم‌های بلادرنگ
هم‌بنیان‌گذار، CTO و توسعه‌دهندهٔ ارشد SoGoal AI، تحلیل فوتبال

موقعیت: تهران، ایران **ایمیل:** hosseinfpd@gmail.com **تلفن:** +98 935 3040097 **وب‌سایت:** theeych.ir
لینکدین: linkedin.com/in/hossein-feyzi-pour **گیت‌هاب:** github.com/hossein-feyzi-pour

خلاصهٔ حرفه‌ای

تکنیکال آرتیست Unreal Engine و مهندس سیستم‌های بلادرنگ با **بیش از ۸** سال تجربه در ساخت پروژه‌های پخش تلویزیونی، تعاملی و چندنفره با Unreal Engine 4 و 5؛ شامل تولید مجازی، ابزار و منطق بازی با Blueprint، پایپ‌لاین شخصیت و انیمیشن، همگام‌سازی شبکه‌ای در بازی چندنفره و بهینه‌سازی برای اجرای پایدار با **۶۰ فریم بر ثانیه**. اجرای **بیش از ۲۰۰** قسمت پخش زندهٔ تلویزیونی. هم‌بنیان‌گذار، CTO و توسعه‌دهندهٔ ارشد SoGoal AI، شرکت تحلیل فوتبال: توسعهٔ تمام محصولات، از اپلیکیشن‌های تحلیلی و یکپارچه‌سازی هوش مصنوعی تا کالیبراسیون دوربین و اورلی‌های پخش زنده با Unreal Engine، و هدایت تیمی که پایپ‌لاین داده‌های ردیابی بازیکن و توپ را از ویدیوی پخش تلویزیونی می‌سازد.

مهارت‌ها

Unreal Engine:
Unreal Engine 4 و 5، Control Rig، Material Editor، Sequencer، Virtual Shadow Maps، Nanite، Lumen، Niagara، Blueprint، Remote Control API، Animation Blueprint، بازی چندنفره و همگام‌سازی شبکه‌ای، تولید خودکار محتوا، طراحی لول، تولید مجازی

گرافیک بلادرنگ و بهینه‌سازی:
متریال‌های GLSL، HLSL، PBR، نورپردازی سینمایی، پست‌پراسس، پروفایل GPU و صحنه، LOD، تنظیم عملکرد برای ۶۰ فریم بر ثانیه

شخصیت و انیمیشن:
Blendshapeهای AR، موشن‌کپچر و کپچر چهره، ریتارگتینگ، IK و FK، انیمیشن NPC، شخصیت‌های استایلایز، Live2D Cubism، آشنایی کاربردی با MetaHuman

تولید مجازی و پخش زنده:
کامپوزیت بلادرنگ، یکپارچه‌سازی ویدیو با WebRTC، سیستم‌های چنددوربینه، اجرای پخش زنده، رابط لمسی برای اپراتور

ابزارهای سه‌بعدی و تولید محتوا:
Maya، Substance Painter، Houdini، Blender (سطح پایه)، Quixel

برنامه‌نویسی و بک‌اند:
SQL، FastAPI، Python، طراحی دیتابیس، REST API، Docker، ClickHouse، PostgreSQL، یکپارچه‌سازی هوش مصنوعی با API، React، JavaScript، TypeScript

بینایی ماشین و تحلیل فوتبال:
تحلیل فوتبال، داده‌های ردیابی، تشخیص اشیا، ردیابی چندهدفه، کالیبراسیون دوربین و هوموگرافی، نگاشت مختصات روی زمین بازی، برچسب‌گذاری داده و آموزش مدل، OpenCV

ویدیو و محتوا:
تدوین ویدیو، نویسندگی کمدی، انتشار و کسب‌درآمد در یوتیوب

رهبری و مدیریت:
نقشهٔ راه فنی، رهبری تیم، جذب نیرو، منتورینگ، هماهنگی بین‌تیمی در تولید

سوابق کاری

هم‌بنیان‌گذار، CTO و توسعه‌دهندهٔ ارشد

SoGoal AI (sogoalai.com)، تحلیل فوتبال و گرافیک پخش **ژانویه ۲۰۲۶ – اکنون**

• تعیین نقشهٔ راه فناوری و معماری شرکت تحلیل فوتبال، توسعهٔ تمام محصولات و هدایت تیم مهندسی.

گرافیک پخش و اورلی‌های تحلیلی با Unreal Engine

• توسعهٔ اپلیکیشن Broadcast برای رندر گرافیک‌های تبلیغاتی و اورلی‌های تحلیلی با Unreal Engine در پخش مسابقات فوتبال.

• ساخت پایپ‌لاین کالیبراسیون دوربین: تخمین موقعیت و چرخش دوربین پخش و قرار دادن دوربینی متناظر در Unreal Engine تا گرافیک‌ها روی زمین بازی قفل بمانند.

• برچسب‌گذاری دستی داده‌های آموزشی و آموزش مدل کالیبراسیون روی ویدیوی فوتبال ایران.

• راه‌اندازی صفحهٔ اینستاگرام شرکت با محتوای اورلی‌های فوتبال؛ **۳ میلیون** بازدید در ماه اول.

اکوسیستم تحلیلی

• توسعهٔ اپلیکیشن‌های Club، Media، Player و Social و وب‌سایت شرکت روی بک‌اند Python و FastAPI با PostgreSQL و ClickHouse و کانتینر Docker.

• هدایت تیمی از مهندسان برای ساخت پایپ‌لاین داده‌های ردیابی از ویدیوی پخش تلویزیونی، مشابه ارائه‌دهندگان تجاری مانند SkillCorner: تشخیص بازیکنان و توپ، ردیابی آن‌ها از فریمی به فریم بعد و نگاشت‌شان روی نقشهٔ زمین بازی.

توسعه‌دهندهٔ Unreal Engine، متاورس

ADA **اوت ۲۰۲۵ – دسامبر ۲۰۲۵**

• توسعهٔ تجربهٔ بانک مجازی برای بانک شهر در یک متاورس چندنفره با Unreal Engine.

• ساخت سیستم شخصیت متاورس و Animation Blueprint برای NPCها.

• طراحی لول‌ها و سالن‌ها و نوشتن کد تولید خودکار ساختمان برای ساخت محیط‌ها.

• توسعهٔ بازی چندنفرهٔ Card Poker 3 با همگام‌سازی کلاینت و سرور، رابط کاربری بازی، مدیریت چیپ‌ها و شخصیت‌های انیمیت‌شدهٔ دیلر و بازیکنان.

• طراحی دیتابیس و افزودن هوش مصنوعی به تمام اپلیکیشن‌ها از طریق API.

• جذب و هدایت طراحان و ساخت وب‌سایت پروژه.

• تولید تیزر سه‌بعدی با Unreal Engine برای پلتفرم.

تکنیکال آرتیست / ژنرالیست Unreal Engine

استودیو ایفا تصویر، شبکهٔ بین‌المللی سحر **ژوئیه ۲۰۲۴ – اوت ۲۰۲۵**

• طراحی و تحویل ۶ مینی‌گیم تعاملی با Unreal Engine 5 برای پخش زندهٔ بین‌المللی، شامل چیدمان صحنه، منطق Blueprint، انیمیشن شخصیت و جریان بازی؛ با **بیش از ۵۰۰,۰۰۰** بیننده در هفته.

• ساخت پایپ‌لاین شخصیت‌های استایلایز برای **بیش از ۱۲** شخصیت با Blendshape، Control Rigهای AR و یکپارچه‌سازی موشن‌کپچر سفارشی؛ **۶۰٪** کاهش زمان ریگینگ و انیمیشن.

• پیاده‌سازی روند کم‌هزینهٔ موشن‌کپچر چهره با صرفه‌جویی **بیش از ۱,۵۰۰** دلار در هر قسمت.

• ساخت سیستم‌های Blueprint برای کنترل بلادرنگ شخصیت، زمان‌بندی رویدادها و منطق بازی در **بیش از ۳۰** قسمت پخش‌شده.

• بهینه‌سازی **بیش از ۲۰۰** دارایی سه‌بعدی با Nanite، LOD و شیدینگ بلادرنگ برای **۶۰ فریم بر ثانیه**ٔ پایدار روی سخت‌افزار محدود؛ مالکیت کامل پایپ‌لاین بلادرنگ و **۳۵٪** کاهش مشکلات رندر.

تکنیکال آرتیست / تولید مجازی Unreal Engine

برنامهٔ تلویزیونی «۱۰۰ در ۱۰۰»، شبکهٔ ۲ سیما **دسامبر ۲۰۲۳ – ژوئن ۲۰۲۴**

- طراحی و پیاده‌سازی سیستم تولید مجازی بلادرنگ با Unreal Engine 5 برای **بیش از ۲۰۰** قسمت پخش زندهٔ یکی از پربیننده‌ترین مسابقه‌های خانوادگی ایران.
- یکپارچه‌سازی سیستم تماس تصویری سفارشی مبتنی بر WebRTC در Unreal برای کامپوزیت بلادرنگ مهمانان از راه دور.
- ساخت ابزارهای کنترلی Blueprint و رابط ماژولار برای اعضای غیرفنی تیم؛ **۴۰٪** کاهش خطای اپراتور و **۴۰٪** کاهش زمان آماده‌سازی صحنه.
- بهینه‌سازی رندر، نورپردازی و سیستم دوربین برای **۶۰ فریم بر ثانیه**ٔ پایدار در سطح استاندارد پخش روی سخت‌افزار محدود.

تکنیکال آرتیست / توسعه‌دهندهٔ تولید مجازی Unreal Engine

استودیو باخ، تولید مجازی و انیمیشن **فوریه ۲۰۱۸ – دسامبر ۲۰۲۳**

- هدایت توسعهٔ **بیش از ۵** سریال سینمایی و انیمیشنی بلادرنگ، از جمله ۳ برنامه با پخش از شبکهٔ ملی تلویزیون؛ **بیش از ۱۰۰۰** دقیقه محتوا.
- مالکیت پایپ‌لاین کامل صحنه در Unreal Engine: نورپردازی، شیدینگ، چیدمان محیط، یکپارچه‌سازی دارایی‌ها و کادربندی دوربین.
- ساخت ابزارهای تولید مجازی با Remote Control API برای کنترل زندهٔ دوربین، نور و منطق شخصیت‌ها.
- ساخت ابزارهای Blueprint مناسب هنرمندان برای کنترل شخصیت، توالی انیمیشن و راه‌اندازی صحنه؛ **۵۰٪** کاهش زمان فنی هر قسمت.
- بهینه‌سازی **بیش از ۱۵۰** دارایی استایلایز با Nanite، LOD و ساده‌سازی شیدر؛ **بیش از ۳۰٪** بهبود عملکرد بلادرنگ.
- توسعهٔ روندهای انیمیشن چهره و موشن‌کپچر با Blendshapeهای ARKit، Control Rig و ریتارگتینگ برای شخصیت‌های سه‌بعدی و عروسکی.

پروژه‌های شخصی

سازنده، نویسندهٔ کمدی و توسعه‌دهندهٔ بلادرنگ

کانال یوتیوب Dolphin Dude

- نوشتن و تدوین ویدیوهای کمدی کانال، با آشنایی کاربردی با انتشار و کسب‌درآمد در یوتیوب.
- ساخت نرم‌افزاری با Unreal Engine که به صدا واکنش بلادرنگ نشان می‌دهد.
- Dolphin Dude نسخهٔ ۲: ریگ کاراکتر دوبعدی با Live2D Cubism Editor و انیمیت زندهٔ آن با موشن‌کپچر متصل به Unreal Engine و تشخیص ژست بدن.

تحصیلات

کارشناسی مهندسی کامپیوتر

دانشگاه آزاد اسلامی واحد تبریز **در حال تحصیل**

حوزه‌های تمرکز: گرافیک کامپیوتری، رندرینگ بلادرنگ، منطق موتور بازی، سیستم‌های شیدر

زبان‌ها

انگلیسی: روان (مکالمه و نگارش) | فارسی: زبان مادری | ترکی آذربایجانی: روان | ترکی استانبولی: حرفه‌ای | آلمانی: مقدماتی، در حال یادگیری